PEINTURE, ORDINATEUR

par Jean-Claude Halgand

L'emploi de l'ordinateur signifie avant tout écrire un programme. Si les résultats de ce programme s'expriment en couleurs, formes, et si ces calculs portent sur des harmonies : appelons cela un automate coloriste.

Un programme s'interpose maintenant entre la réalisation de l'oeuvre et l'idée de l'artiste (idée transposée écrite en terme de fonction). AL, DIM, programme écrit en ALGOL, me permet de définir et d'utiliser un "langage" spécialisé à la construction d'oeuvres colorées en deux dimensions.

Ce "langage" facilite le maniement et la combinaison d'objets colorés. Une partie du langage (définition) sert à initialiser ces objets (leur attribuer une forme et une couleur), les faire évoluer dans le temps selon la combinatoire voulue par l'artiste ou le programmeur.

Une deuxième partie (utilisation) permet de suivre ce qui se passe à l'intérieur de l'image ou image par image, et d'intervenir pendant le processus combinatoire pour transformer ou redéfinir d'autres objets colorés en d'autres règles d'évolution de ces objets.

Ce système permet donc la description d'harmonies colorées évolutives.

La couleur est définie par cinq paramètres selon un procédé additif. Une première gamme de quarante-huit teintes permet de recouvrir le cercle chromatique ; une autre illimitée sera établie soit par le programme, soit par l'artiste ou le programmeur en donnée.

Celle-ci pourra être modifiée par le système lui-même afin de parfaire l'harmonie qu'il essaie de construire.

Le but poursuivi est une approche de la formalisation d'harmonie colorée.

L'emploi d'un outil tel que la combinatoire n'est pas entièrement satisfaisant, mais représente un premier pas vers l'emploi de méthodes heuristiques d'un maniement plus délicat en programmation, mais plus adapté à une demande créatrice.